

Une création artistique avec internet est-elle possible ?

Notes de travaux

6 mars 2002

Laurent Kinet

4 avertissements

1.

Avant toute chose, il convient de définir le vocabulaire utilisé au sein de ces pages. Si la question de la possibilité d'une création artistique sur internet demeure l'objet et le titre de cette note, il n'en reste pas moins que cette création existe, puisque nous en avons trouvé de très nombreuses expressions au long de nos explorations. Cette création artistique particulière possède plusieurs appellations, plus ou moins idoines ; il nous importait, dans notre démarche globale, si pas d'en créer une nouvelle, d'en choisir au moins l'une d'entre elles.

L'objet *Introduction to net.art*¹ de Natalie Bookchin et Alexei Shulgin (1999 ; objet n° 61 dans notre sélection) a retenu notre attention à ce sujet, d'abord parce qu'il se pose en œuvre-manifeste pour le mouvement, ensuite parce que le corps-même de cette œuvre est un discours sur celui-ci. Au strict niveau du vocable, nous n'en retenons que le point 1.A.1.a : "*net.art is a self-defining term created by a malfunctioning piece of software, originally used to describe an art and communications activity on the internet.*"²

Le terme *net.art* nous convient fort bien, car sa définition embryonnaire, isolée de son contexte activiste, résume parfaitement notre démarche personnelle, comme le préciseront les lignes ci-dessous. Nous le préférons au *web-art*, fréquemment

¹ <http://www.easylife.org/netart/>

² « Terme qui s'auto-définit, le *net.art* est créé par un élément logiciel déficient. Le mot est originellement utilisé pour décrire un acte artistique et de communication sur internet. » (*net.art* et *net.artist* se présentent sans majuscule dans le texte.)

rencontré, car le *web* n'est qu'une des multiples applications de l'*internet*, terme générique qui comprend également l'*e-mail*, l'*IRC*, le *FTP*, les *newsgroups*, etc. Le *web-art* ne concernerait ainsi que les objets diffusés sur un site *web*, par le truchement d'un navigateur, et grâce au protocole HTTP (*Hyper-Text Markup Language*), alors que notre investigation ne désire pas limiter son champ formel.

La présence du point entre les deux parties du mot rappelle, à chacune de ses apparitions, le contexte particulier dans lequel nous travaillons, et l'importance de ne pas perdre de vue que nous réfléchissons d'abord sur un *territoire*.

2.

Le choix d'un vocable ne délimite pas à lui seul les contours de l'étude, bien qu'il le résume élégamment. A première vue, l'envergure du champ d'investigation est immense. Bien que le *net.art* puisse s'inclure dans la démarche, il ne s'agit pas ici d'étudier l'irruption du multimédia (en général) dans l'art (en tant que valeur marchande et d'exposition). De très nombreux auteurs ont usé leur meilleure plume sur le sujet, et d'abondantes questions nous seront fort utiles dans le cadre de la nôtre, leur discours apportant souvent un éclairage nécessaire sur le statut d'une image numérique et ses implications muséologiques. Mais nous ne nous aventurerons pas sur ces domaines, qui sont fort éprouvés par ailleurs (la problématique du rôle à donner au CD-ROM dans la démarche muséographique ou le débat sur la pertinence d'un élément *cyber* dans le musée traditionnel sont des questions connexes).

Ce qui nous intéresse, particulièrement, c'est l'*acte de création à visée esthétique créée avec internet* (j'emploie la préposition *avec* en lui en incorporant cinq autres : *sur*, *par*, *grâce* et *malgré*, toutes incluses dans la première), acte de création intimement et volontairement liée aux conditions particulières de ce territoire (j'emploie le substantif *territoire* en lui en incorporant – au moins – trois autres : *support*, *format*, *mode*, etc), et qui obéit à une aspiration inverse : alors que c'est le multimédia qui investit les domaines de l'art (que deviennent-ils lorsque s'y immisce le multimédia, tant dans leurs pratiques d'exposition que dans leurs processus de création – images de synthèse, etc), l'approche du *net.art* se réfléchit dans l'autre sens : ce n'est pas l'internet qui est arrivé dans l'art, c'est une forme d'art qui surgit sur internet, qui découle de sa propre condition d'existence. Internet est la cause, le support, l'objet, l'amont, l'aval, le musée – il la fait naître et mourir.

Il ne s'agit donc pas de réfléchir sur un art préexistant qui verrait son statut modifié par l'internet, mais de réfléchir sur la création artistique rendue possible par la nature intrinsèque de ce nouveau territoire.

3.

Ainsi délimité, le sujet n'en devient pas pour autant moins vaste : une thèse de doctorat ne suffirait pas à englober valablement le sujet de façon scientifique. Les chercheurs de jadis ne se sont pas aventurés à prétendre étudier scientifiquement *la Photographie* ou *le Cinéma*. Ils ont adopté un nécessaire angle d'approche.

Le net.art peut ainsi s'étudier sous de multiples angles : le statut de l'image, le statut d'exposition, sa place dans l'histoire de l'art (que d'aucuns considèrent achevée par ailleurs), son rôle militant, sa visée idéologique, son marché économique, ses rapports à la technologie (les collusions sensuelles entre art et technique ont d'ailleurs fait couler des litres d'encre, particulièrement durant l'efflorescence scientiste de la seconde moitié du 19^{ème} siècle), et chacune de ces approches mériterait d'être étudiée spécifiquement, voire d'être théorisée.

Si tous ces angles d'approche ont suscité, sinon mon intérêt, du moins ma curiosité, l'entreprise fondamentale de ce travail consiste à tenter de tracer les contours d'une définition du net.art, que viendraient étayer des réflexions plus particulières sur l'un ou l'autre de ces perspectives.

4.

La théorisation du net.art est une chose impossible, du moins sujette à un insoluble dilemme, pour différentes raisons, qui seront explicitées dans ces pages, mais qui relèvent toutes de la nature immatérielle des objets, et, surtout, de l'extranéité de leur support, indépendant de leur conservation. La technologie évolue, l'architecture des réseaux également, et le net.art de demain ne sera pas celui d'aujourd'hui. Nous constatons à ce jour un fossé immense entre le jeu visuel en javascript de 1996 et l'œuvre collaborative en réseau et en temps réel se modifiant au gré d'une image satellitaire constamment rafraîchie. Toute théorisation aurait un caractère éphémère, donc insuffisant à la Théorie.

Lorsque le développement des techniques permet l'éclosion de la photographie, que l'on assimile au début (mais au début seulement) à une évolution de la peinture, il y a changement d'outil. Lorsque le développement des techniques permet à l'artiste du net de créer des animations interactives en Shockwave, il y a également changement d'outil, et pourtant il s'agit toujours de net.art. Ses critères définitionnels sont donc radicalement différents. Son plus petit (et unique) dénominateur commun, c'est son territoire : c'est lui qui comporte toutes ses spécificités (comme nous le verrons) : quelque soit le format (l'outil, le Pinceau) utilisé, il se déploie sur un réseau, par le truchement d'une infrastructure informatique, qui est à elle seule condition de création, de diffusion, d'exposition et de destruction.

Si une théorisation du net.art est possible, c'est donc hors des objets eux-mêmes qu'elle doit se construire, si elle veut s'affranchir de sa liaison temporelle à l'instant de sa conception (ce qui est incompatible avec les invariants d'une théorie), puisque le Pinceau se modifie et évolue constamment.

En dépit de ce nécessaire détachement, nous avons établi une taxonomie des objets de net.art. Pourquoi ? D'abord parce qu'elle était indispensable à la recherche, dans un souci de structuration du discours. Ensuite parce que nous avons rencontré, au hasard de nos explorations sur internet, plusieurs sites spécialisés³ qui l'avaient fait avant nous, et parce qu'elle confirme en quelque sorte que ce n'est pas le format qui détermine un objet de net.art (et qu'il faut ainsi s'en détacher), mais bien sa nature, *le fait que ce soit, précisément, du net.art.*

La multiplicité des formats n'implique pas une multiplication des démarches réflexives.

La problématique

L'itinéraire de nos explorations et la réflexion portée sur nos découvertes à la lumière d'auteurs appropriés nous ont permis de constituer une série de questions qui serviront de base à notre étude, et qui peuvent, ensemble, définir la problématique.

La fatale re-production de l'objet de net.art

Walter Benjamin surgit dans nos réflexions dès les premières approches, car, immédiatement, se pose la question de la reproduction de l'objet de net.art. Son discours sur la reproductibilité technique peut-il être mis en perspective et nivelé à notre sujet ?

Si l'œuvre d'art a toujours été susceptible de reproduction, et si Benjamin entrevoit dans la reproduction technique un phénomène nouveau, l'émergence du net.art constitue une étape supplémentaire dans le processus évolutif : alors que le cinéma et la vidéo ont besoin de cette reproduction technique pour assurer leur subsistance économique, le net.art l'exige, au niveau de son existence même. Rien n'existe au préalable de cette reproduction, puisque le chargement et l'affichage sur l'écran de l'ordinateur reproduisent, actualisent une instance de l'objet stocké sur un serveur. Benjamin voyait la reproduction technique s'imposer comme une forme originale

³ Notamment *Idealine* (<http://www.whitney.org/artport/commissions/idealine.shtml>).

d'art ; il était sans doute loin de s'imaginer qu'elle deviendrait condition *sine qua non* d'existence.

Si rien n'existe avant sa reproduction, l'objet de net.art, lors de son actualisation, subit donc sa propre production. L'objet, dont l'apparition dépend des conditions matérielles de son affichage (le type d'appareil utilisé, la solution logicielle de navigation, la résolution et les réglages multiples de l'écran, la puissance du processeur) est, à chaque fois, produit de façon différente. Le net.art n'existe ainsi que par sa re-production, fatale et hétérogène. L'internaute qui décide de se connecter sur tel objet participe à la création de l'œuvre, car ses choix de configuration informatiques vont affecter son affichage (je ne parle pas encore de l'interactivité entre l'homme et l'œuvre ni d'art collaboratif).

Benjamin soulevait l'atténuation grandissante de la différence entre artiste et public (« A tout moment, le lecteur est prêt à devenir écrivain »). Puisque « la main se trouve déchargée des tâches artistiques essentielles » et grâce à la démocratisation de l'appareillage informatique, les deux instances tendent à se confondre ; les mêmes technologies permettent de lire et de créer. Les œuvres collaboratives et les communautés d'artistes anonymes en sont un témoignage manifeste. Nous pouvons ici réfléchir, à la suite de Benjamin, au balancier des valeurs de l'œuvre d'art (de la valeur culturelle, traditionnelle, à celle, fatale à l'aura, d'exposition, politique).

Une nouvelle forme d'aura

Il y a donc un transfert de la notion d'aura, soulevée par Benjamin. Elle n'est plus l'« unique apparition d'un lointain, si proche qu'elle puisse être », elle réside dans le *hic et nunc* de son actualisation, qui lui confère son authenticité puisque rien ne lui préexiste. L'authenticité de l'objet de net.art se dilue dans chacune de ses apparitions, à chaque endroit où il éclot.

Si Benjamin affirme, péremptoire, que « l'aura ne souffre aucune reproduction », c'est précisément parce qu'elle dépend de l'ici et du maintenant de l'œuvre d'art. L'ici et maintenant de l'objet de net.art étant son actualisation décidée par son observateur (je préfère le terme utilisateur), c'est bien là que son aura se manifeste.

Cette hypothèse peut paraître un peu sophiste. En effet, l'objet de net.art possède-t-il encore une aura, telle que la conçoit Benjamin ? Forcément liée aux notions d'authenticité et d'unicité, elle est irrémédiablement malmenée avec le net.art. Peut-on encore parler d'authenticité lorsqu'il existe autant d'exemplaires différents que d'utilisateurs ? Peut-on encore parler d'unicité alors que cet objet n'existe que dans la possible et infinie multiplication de sa production ?

Teneur et texture

Une façon de dénouer cet apparent paradoxe peut se trouver dans le Benjamin de 1988 : « Le contenu et la forme sont une même chose dans l'œuvre d'art : la teneur », écrivait-il.⁴

Si le net.art éclate la solidarité de la forme et du contenu, il s'agit alors de retrouver une forme de teneur nouvelle, définie par la relation qu'elle entretient avec les spécificités du territoire. La teneur, précisément, résulte du rapport organique entretenu par une forme signifiante, qui ne fait que s'incarner dans la matérialité de l'internet, qui est davantage qu'un support dans la mesure où il participe au processus d'engendrement de l'objet.

La texture de l'objet de net.art (l'internet) participe donc de sa teneur. Ne peut-on retrouver dans la relation qu'entretiennent ces deux éléments une nouvelle forme d'unicité, et, par là, d'aura singulière ?

Une esthétique de l'éphémère

La problématique de la re-production sur internet implique celle de sa conservation. Internet n'est pas (bien au contraire) un lieu d'enregistrement, d'archivage ou de duplication : il est le territoire du royaume de l'éphémère. Cette dimension, absolument absorbée par les intentions net.artistiques, introduit dans la constitution des objets la notion de la mort possible, comme élément intrinsèque à la singularité mobile de la teneur – ce qui n'est pas sans accentuer la conception « organique » de l'œuvre de net.art. Internet est la texture numérique en laquelle l'objet de net.art s'engendre et meurt.

L'œuvre de net.art, parce qu'elle s'instancie au chargement de la page, est irrémédiablement séparée de son support, elle s'en désolidarise. L'équipement lui-même devient objet interprétant : la transmission sur internet menacerait ainsi l'authenticité, la teneur de l'œuvre. Mais, en se désolidarisant de son support, elle en devient par la même occasion intimement tributaire. Son infinie reproductibilité est également son impossible reproduction, car elle dépend de l'équipement (informatique) qui lui offre son instance, et qui est donc acteur du processus créatif et artiste lui-même. L'enjeu de l'œuvre d'art visuel sur internet pourrait être la recherche d'une nouvelle forme d'expérience avec l'acteur-regardant, de nouvelles relations à l'œuvre ; l'exploration de nouvelles possibilités esthétiques. L'évolution de la

⁴ BENJAMIN, Walter (1988). *Sens Unique*. Traduit par Jean LACOSTE. Édition revue. Paris : Maurice Nadeau, p.171

technologie, donc de l'acteur-support, altère la nature de l'œuvre. L'œuvre se transforme perpétuellement ; elle présente constamment une forme aussi unique qu'éphémère. C'est la reproduction interactive en temps réel, qui génère une nouvelle forme d'aura.

Le destin muséologique du net.art

Le net.art est-il un art affranchi de l'architecture institutionnelle du Musée ? Le net.art (mais l'art en général, également), est étroitement dépendant des structures qui le rendent possibles ; à la fois en tant qu'élément co-créateur de l'expérience artistique et que dispositif d'exposition. L'objet de net.art est habité par son support technique, et inversement. Il est habité et abrité.

Beaucoup d'objet de net.art sont diffusés sur un site qui dispose d'un fond noir, à ce point qu'il semble que le noir soit devenu le critère d'identification artistique de l'objet (un peu comme le blanc l'est pour les musées d'art moderne⁵). Ce choix affecte la lecture de l'œuvre, en ce sens que le regard est concentré sur autres parties de l'écran, et crée un écran dans un écran, offrant à l'acte de participation une illusion de projection, un renvoi dans la salle obscure, la définition d'un univers sémiotique.

Mais le noir évoque également le deuil et les formes ritualisées d'exposition⁶. Internet devient-il ainsi une institution qui sacralise les œuvres et en justifie de la sorte l'intention et l'identité culturelles ? N'y décèle-t-on pas une tentative de rétablissement d'une aura perdue ? Le fond noir : repère générique de la médiation et repère génétique sur le statut de l'objet ? Singulière démarche que celle d'utiliser les aspects les plus traditionnels de l'exposition des œuvres (leur conférant ainsi un caractère sacré) pour remettre en question (comme on le verra) les formes de diffusion de l'art et porter un regard critique sur le média que l'on emprunte à ces fins.

Dégagé à l'extrême de la Tradition, assistons-nous, avec le net.art, à un retour au rituel ?

⁵ "The idiosyncratic nature of the buildings, however, is sanctioned internally by remarkable similarities of display across institutions. The presentation of modern art in puritanically regulated white-walled rooms, with strategically placed spotlights and humidity monitors, is a familiar part of any visit to the modern art gallery - across the globe." (MEECHAM, Pam, SHELDON, Julie (2000). *Modern art : a critical introduction*, London, Routledge).

⁶ "Carol Duncan has remarked on the ritualistic aspects of the art museum. Although a secular activity, visiting an art gallery retains an aura of the religious 'ritual' (see Duncan, 1995 : 7-20) [...] The etymology of 'exhibition' includes the unveiling of a sacrificial offering and visiting a museum can be related to an act of mourning, confirming Theodor Adorno's observations that museum are akin to mausoleums, sepulchres to house the dead." (ibid., p. 200)

Le discours critique

L'intention critique de la plupart des objets de net.art est patente. Si nous devons déceler un point commun parmi tous les objets sélectionnés ci-dessous, nous citerions en priorité le *détournement fondamental*. Tous les objets retenus opèrent une altération, une réduction, un détournement d'un élément original, à des fins esthétisantes, militantes, poétiques, etc. Lorsqu'ils ne le font pas, ils tentent de reproduire sur internet ce qui se fait ailleurs, en présentant comme performance technique le fait d'avoir dompté les contraintes liées au support et au format ; ce domptage devenant prétexte artistique.

Qu'est-ce d'autre qu'une exploration des nouveaux outils, un délire basique, un désir de pousser le plus loin possible les possibilités de la technique et les enjeux du territoire ? Exacerbation, mise en scène, exposition de l'affaissement de la valeur d'exposition.

Recitons Benjamin : « Depuis toujours, l'une des tâches essentielles de l'art fut de susciter une demande, en un temps qui n'était pas mûr pour qu'elle pût recevoir pleine satisfaction. » Le net.art « frémit-il des réflexes de l'avenir ? Le jeu formel sur les nouvelles potentialités offertes par internet prépare-t-il une forme de net.art plus mature ? Car il est possible de déceler, dans le net.art, des comportements dadaïstes : « un avilissement systématique de la matière même de ses œuvres ». Un anéantissement de toute forme d'aura dans l'objet, que celui-ci récupère (ainsi que sa valeur d'exposition) dans la mise en scène. Le net.art fait-il, à l'instar du dadaïsme, de la diversion un exercice de comportement social ?

Les points ci-dessous doivent encore être définis ; nous les avons néanmoins ajoutés à ces notes de travaux car elles feront partie de notre réflexion.

La nature de l'interactivité et la mise en réseau

Le net.art étant extrêmement récent (toutes proportions gardées), son discours se concentre principalement sur lui-même. Les expériences, balbutiantes, sont imprégnées d'énoncés anticipateurs qui en dictent les règles, les idéaux et les normes. L'interactivité, plus qu'un possible, est une quête : l'enjeu est de développer des nouvelles formes relationnelles dans un contexte de participation collective.

Un art de la programmation

Pratiquer le net.art présuppose plusieurs contraintes, toutes liées à la nature du dispositif, et d'abord à sa numérisation. Tout acte créatif doit passer, en amont, par une phase de programmation. Il s'agit donc davantage d'un travail d'écriture et de conception qu'une œuvre plastique. Le Pinceau informatique affecte l'acte de créer. Cette particularité se retrouve également hors du réseau internet, mais celui-ci exige une proposition initiale quasi exhaustive, étant données l'illusoire liberté de parcours offerte à l'utilisateur.

Le travail d'écriture du net.art affecte le statut de l'image, qui n'est pas une finalité, mais un lien, une interface qui visibilise le programme et présentifie le projet interactif. Le net.art perd en monstatif ce qu'il gagne en interactif.

Un point de fuite temporel et logique

Sur internet, une œuvre évolue dans le temps ; elle naît, grandit, dépérit, agonise et meurt. Il s'agit donc d'un processus dynamique basé sur une dichotomie sujet-temps, quand l'art traditionnel obéit à une logique objet-espace. Le temps de l'œuvre est ainsi recomposé, inachevé, en perspective. Le point de fuite spatial devient temporel et logique (car basé sur des codes).

Implication du dispositif global

Au fur et à mesure de l'évolution de nos réflexions, il apparaît qu'il sera sans doute nécessaire de revoir notre typification. En effet, l'étude du net.art suppose que soit défini le point de vue selon lequel l'utilisateur fait l'expérience des objets, dont l'affichage à l'écran n'est que la face apparente. L'infrastructure sous-jacente, composante fondamentale de leur être, doit y être intégrée. L'objet créé n'est pas uniquement l'œuvre, mais l'ensemble du dispositif qui lui permet d'exister. Devrons-nous glisser d'une typologie des œuvres à une typologie du dispositif ?

La paternité des œuvres (qui est auteur ?)

(à venir)

Les deux listes ci-dessous :

- ne sont pas exhaustives. Il existe des milliers d'objets dits artistiques sur le réseau. Nous avons sélectionné les modes les plus couramment rencontrés au cours de nos explorations.
- ne sont pas définitives. Elles dépendent de l'évolution des technologies (certaines vont disparaître, d'autres vont apparaître) et de l'évolution du statut du net.art dans son environnement.

I. Les formats

1. La photographie

La photographie (qu'elle soit numérique ou numérisée) intervient au sein du net.art comme elle intervient au sein du collage traditionnel : il s'agit d'un élément constitutif de l'œuvre, au même titre que le dessin, le code ou l'animation Flash. Certains objets, cependant, en font l'élément fondamental de leur esthétique ou de leur intention.

2. La vidéo

L'utilisation des technologies *Real Player*, *QuickTime* ou *AVI* permet d'introduire la vidéo dans le net.art. Pour en visionner les objets, l'observateur doit disposer sur son ordinateur de petits logiciels de lecture intégrés à son navigateur web. Il s'agit alors de films linéaires, dénués d'interactivité, et qui, souvent, n'utilisent le web que comme moyen de diffusion, même si les contraintes de bande passante forcent les auteurs à en atténuer la qualité par la réduction substantielle du poids (en octets) des fichiers.

3. Le streaming

Le *streaming media* peut être défini comme une technologie de compression de fichier vidéos permettant de les visionner en temps réel sur internet. La lecture du fichier commence alors que son téléchargement par le spectateur n'est pas achevée. Cette technique est souvent utilisée pour la diffusion sur internet de fichiers lourds, tels des reportages télévisés ou des longues séquences.

4. Flash

Macromedia Flash permet le rassemblement et la combinaison, en une solution logicielle (un éditeur et un lecteur), des compétences créatives et informatiques du net.artiste, lui permettant de créer des applications sur internet plus riches. Le lecteur Macromedia Flash est le client pluri-média le plus répandu sur Internet. Plus de 98 % des internautes peuvent visualiser du contenu Macromedia Flash sur les principaux appareils et les plate-formes les plus courantes. Plus de deux millions d'internautes téléchargent le lecteur chaque jour.

La technologie Flash, développé par la société américaine *Macromedia*, est un format vectoriel qui permet la réalisation d'animations légères, fluides, rapides et interactives, éléments qui justifient l'engouement extraordinaire des net.artistes pour cet outil. Il est devenu un standard de la création web dans tous les domaines. L'évolution de ce produit permet actuellement d'y introduire une interactivité sans limite (liaison à des bases de données, gestion de cookies, etc), et permet des développements il y a peu réservés aux langages informatiques purs.

Le net.art en use et abuse à l'envi. Des objets en Flash peuvent se retrouver dans tous les modes possibles, tant son champ d'application est vaste. Il offre à l'artiste une liberté d'expression artistique qu'il ne peut retrouver dans la rigueur des langages et technologies courants ou préexistants (le HTML, le Quicktime VR, le VRML, etc).

Si le Flash n'était resté qu'une machine à créer des animations, des dessins animés pour internet, sans doute n'aurait-il pas bénéficié de cette faveur. L'interactivité qu'il permet avec le spectateur-utilisateur ouvre des horizons insoupçonnés à l'artiste.

5. Shockwave

(à venir)

6. Le javascript

JavaScript est un langage script développé par Netscape Communications et Sun Microsystems. Il s'inspire librement du langage de programmation Java, développé par la société Sun. A la différence de son grand frère, le javascript permet d'agir au niveau du client : les codes javascript sont intégrés au sein-même du code

HTML. Il s'agit historiquement du premier outil qui a permis d'agir sur le caractère statique des pages web : affichage d'éléments textuels en mouvement, exécution d'opérations de calculs simples, altération des fenêtres et des menus, etc.

L'exploitation par le net.art des possibilités de ce langage s'opère souvent au niveau de la création d'effets visuels inhabituels, résultant d'un détournement de ses fonctions premières ou d'une altération de l'intégrité du support.

7. Le java

Java est un langage informatique mis au point par Sun Microsystems, qui agit par le truchement de petites applications (appelées *applets* ou *servlets*, selon qu'elles sont actives sur l'ordinateur du client ou sur le serveur web). Ce langage permet d'introduire une interactivité sur un site web, de la petite animation aux plate-formes technologiques de traitement de bases de données. L'utilisation du Java permet au net.art de construire de véritables applications logicielles diffusées sur internet, qui souvent digèrent un flux d'information quelconque pour le restituer altéré (par rendu aléatoire ou traitement algorithmique).

8. L'hypertexte

La problématique de l'hypertexte n'a pas été sans faire couler beaucoup d'encre. De nombreux auteurs se sont penchés sur cet éclatement de la linéarité du discours, ce risque de perte de son contrôle, ce danger; éléments que le net.art n'a pas tardé à mettre en avant dans ses objets. Dans ce cadre, par texte, nous entendons toute forme de discours lisible et sur lequel il est possible d'agir; images, films, éléments visuels divers, objets.

L'hypertexte existait bien avant l'apparition de l'internet, que l'on peut considérer comme en étant la plus belle, la plus manifeste des applications. De la Memex de Vannevar Bush (1945) au World Wide Web de Tim Berners-Lee (1989), l'hypertexte a subi des développements successifs (Paul Otlet, Douglas C. Engelbart, Theodor Holm Nelson, Bill Atkinson).

L'hypertexte, si l'on en croit Balpe (1990) possède 6 caractéristiques propres : l'immatérialité (il s'agit de signes sur un support informatique), la mobilité (ces signes sont modifiables par codage), la

générativité (la capacité de générer un texte nouveau en temps réel), l'instantanéité (de l'apparition d'un texte), l'interactivité (la multiplicité des parcours possibles et le choix du lecteur), et la délocalisation (la proximité émetteur-récepteur n'est pas nécessaire à la consultation). Il traîne également une série de problèmes généraux, cible privilégiée du net.art (le stockage difficile, la lenteur d'accès pour les documents lourds, la vitesse de lecture à l'écran, réduite de 30% par rapport au papier, la désorientation cognitive).

9. Les moteurs de recherches

Considérés comme symptômes de la mondialisation de l'information, les moteurs de recherche peuvent fournir au net.art un matériau de choix. Le jeu sur des requêtes simultanées, la compilation ou la comparaison de résultats et d'autres manipulations d'informations constituent le fondement de certains objets, dont l'actualisation dépend de l'état des bases de données des moteurs, qui se modifient sans cesse, et qui donc provoquent la modification incessante des objets qui les exploitent.

10. Le form art

Un formulaire HTML est un ensemble de champs destinés à envoyer de l'information encodée par l'utilisateur vers une page web, qui est sensée la traiter (l'insérer dans une base de données, en fabriquer un cookie, personnaliser une page, etc). Il existe différents types de champs, en fonction de la nature

Text :

Textarea :

Radiobutton : 1 0

Checkbox : 1 2 3

de l'information à envoyer : le *text* (texte alphanumérique court), le *textarea* (texte alphanumérique long), le *radiobutton* (1 choix parmi une liste), le *checkbox* (plusieurs choix possibles parmi une liste), le *hidden* (champ invisible) et le *submit* (envoi final des données). Chaque type de champ se présentant sous une forme caractéristique, et le champ "submit" permettant de passer de page en page, le net.art a détourné l'utilisation du formulaire à dessein esthétique.

11. L'e-mail art

L'e-mail art n'est pas sans rapport avec l'art collaboratif sur internet. Il s'agit bien de mettre en relation les apports particuliers de chacun des correspondants pour produire une oeuvre globale. L'e-mail étant l'application la plus utilisée sur internet (le web n'arrive que bien après), il semble logique que le net.art s'y soit intéressé.

12. Les navigateurs et systèmes d'exploitation

Il s'agit ici pour le net.art d'exacerber les possibilités offertes par l'évolution de la capacité de lecture et d'action des navigateurs web. Liés au développement des langages HTML et Javascript, ces objets détournent certaines de leurs fonctions.

13. Les œuvres collaboratives

Le World Wide Web est un réseau de réseau, accessible à toute personne équipée. L'idée de construire une oeuvre globale à partir des interventions particulières de chacun trouve sur le réseau un développement optimal : il y est virtuellement possible de réunir des millions d'internautes autour d'un acte de création unique.

14. Les œuvres MURT (*multi-user in real time*)

(à venir)

15. Les économiseurs d'écran (*screensavers*)

A l'origine, l'économiseur d'écran n'avait qu'une visée pratique : il empêchait l'écran de se figer, ce qui arrivait fréquemment lorsqu'un élément visuel restait à la même place trop longtemps. Très vite il est devenu le réceptacle de créations animées, et a petit à petit évolué de sa fonction préventive pour devenir un support esthétique. Lorsque la technologie a permis à l'économiseur d'écran de s'affranchir de son autonomie (*stand-alone screensaver*), et qu'il a pu se faire interface avec des sources de données diverses (*dynamic screensaver*), il est devenu un format apprécié du net.art.

16. Les serveurs distants

Oeuvres en perpétuelle mutation, les objets de net.art qui sont connectés à des serveurs distants dépendent de ceux-ci pour assurer

leur apparence, et ils n'ont aucun contrôle sur l'état de ces serveurs. Ils sont donc dépendants de la disponibilité de leur « carburant ».

17. Les bases de données

Ces objets basent leur originalité sur une base de données sous-jacente qui s'alimente à chaque visionnement ou utilisation de l'objet par un internaute, ou qui injecte son contenu aléatoirement dans l'objet pour en modifier l'apparence ou l'action.

18. L'œuvre-site

Les objets de ce format sont davantage qu'un élément appliqué sur un support. L'œuvre est ici le site internet entier, projet esthétique global. Si beaucoup d'objets sont présentés sur des sites qui leur sont intégralement dédiés, ceux-ci adoptent une architecture-système spécifique au "site web".

II. Les modes

1. Le mode narratif, le contenu
2. Le mode formel
3. Le mode ironique
4. Le mode poétique
5. Le mode activiste
6. Le mode abstrait
7. Le collage